

Úroveň a jméno		České jméno	Krátký popis	Efekt	Dlouhý popis	Pečeti a chakra					Poznámky			
<b>Taijutsu</b>														
Základní taijutsu	1	Enge no Jutsu		Základní kryt	1x kryt - zbraň rukou	Tato technika umožní jedenkrát vykryt rukou zbraň.	základ					1		
	1	Girochin Hou no Jutsu		Základní útočná technika	1x odhození (přímý zásah, beze zbraně)	Po iniciaci techniky je ninja v aktuálním střetu schopen prvním platným úderem rukou svého nepřítele odhodit (bojové heslo odhození).	základ					2		
	1	Mamoru no Jutsu		Základní úhyb	Úhyb/3 chakry	Ninja je díky svým schopnostem a tréninku schopen se vyhnout mnoha útokům. Kdykoliv to útok umožňuje, může zaplatit 3 chakry a využít úhyb (není-li paralyzován, v agónii, či jinak trvale a zcela znehybněn).						3		
	1	Tafunesu	Houževnatost	Záchranná technika	O 1 minutu oddálí agónii	V okamžiku, kdy by měl ninja upadnout do agónie, vydrží ještě jednu minutu na nohou. Tento čas může využít k útěku, nebo k pokračování v boji - ovšem jakýkoliv další platný zásah mu agónií přivodí automaticky.							3	
	1	Heiki	Výcvik se zbraní	Schopnost používat Základní zbraně		Výcvik jenž umožní ninjovi používat základní zbraně: KUNAI, SHURIKEN							0	
	2	Wanryoku	Tělesná síla	Zvyšuje odolnost na úkor duševní síly		Ninja má díky tělesným cvičením +1 život, ale jeho maximum chakry je trvale sníženo o -2 body. Toto je pasivní vlastnost.							0	
Pokročilé taijutsu	2	Dainamiku Akushon	Dynamická akce	Úder bezzbraně	1x odhození, -1 život (zásah beze zbraně)	Úder, který se ninja učí v útlém věku. Jedná se o brutální úder, který odhodí nepřítele.	základ					3		
	2	Ninpou - Kyouka Sai		Kombo tří úderů, zmrzačení	1x roztříštění - končetina (kombo tří úderů do končetiny, beze zbraně).	Jedná se o kombo tří, po sobě jdoucích úderů. Po třetím zásahu zmrzačí končetinu protivníka.						3		
	2	Goken		Úder, ochromení	1x ochromení (zásah beze zbraně)	Brutální úder, jenž je po zásahu schopen ochromit končetinu nepřítele	základ					2	Úder do končetiny	
	2	Teshi Sedan		Kombo dvou úderů, z čehož druhý je prováděn ukazováčkem	1x -1 život najisto, nebo 1x ochromení (zásah beze zbraně)	Speciální kombo úderů, kde druhý je prováděn ukazováčkem ruky. Jedná se o techniku převzatou od Kimimara dovedenou k dokonalosti ninjy z Mlžné vesnice. První úder protivníka znejistí a otevře prostor pro druhý, který, pokud je proveden správně, ubere protivníkovi 1 život. Pokud zasáhne končetinu, vyřadí tuto končetinu z boje po trvání boje (ochromení).						4	Kombo dvou úderů, z nichž druhý je zásah ukazováčkem do hrudi, nebo do končetiny.	
	2	Hiru Bansho		Kryt proti zbraním	2x kryt - zbraň rukou	Rychlý pohyb, díky kterému je možné zablockovat zbraň rukou	základ						2	
	3	Sai Shou		Doražení nepřítele pomocí rukou.	Technika doražení	Speciální technika, která přeruší chakru uvnitř těla oslabeného ninjy a přivodí smrt. Ninja nejdříve minutu soustředí svoji chakru a poté provede přesně vedené úderu na šest hlavních tenketsu, chakrových uzlů - hlavu a končetin a srdce.	základ						3	
	3	Shou jutsu		Paralýza při úderu do hrudi	1x paralýza (zásah beze zbraně)	Technika, jenž byla převzata z klanu Hyuuga. Jedná se o kompletní paralýzu těla.	základ						4	úder do hrudi
	3	Sangosho		Obranný chvat	1x imunita (zásah zbraní)	Technika, jenž pomocí pohybu chakry v těle zablokuje jakoukoliv zbraň. Ninja se tak na krátký okamžik stává zbraněmi nezranitelný.	základ						3	
	3	Chakra Kyuuin no Jutsu		Odražení ninjutsu	1x kryt - ninjutsu (koule) rukou	Technika, díky níž je ninja schopen odrazit vrhnutou ninjutsu techniku a zachránit se.	základ						3	Pouze ninjutsu
	3	Tsutenkyaku		Kombo tří úderů s likvidačním účinkem	1x -2 životy, nebo 1x roztříštění - končetina (zásah beze zbraně)	Kombo tří drtivých úderů, které při nevykrytém třetím zásahu do trupu ubere dva životy. Při zásahu do končetin končetinu zmrzačí.							3	Kombo tří úderů
	3	Ranaken		Úder tříštící zbraně	1x roztříštění - zbraň (zásah beze zbraně)	Úder otevřenou dlaní, který v sobě nosí obrovskou fyzickou sílu. Pomocí tohoto úderu se dá prakticky zlomit jakákoliv zbraň, s výjimkou těch legendárních (roztříštění - zbraň).	základ	opice					3	
	4	Kaimon	Brána otevření	Technika stimulující výkon těla shinobiho	Množství chakry potřebné na taijutsu techniky je o 1 nižší	Otevření první brány uvolní v mozku veškerá omezení ovládnání svalů. Uživatel je schopen svoje svalstvo využívat na plnou kapacitu i bez vynakládání chakry. Sesilání (ne jejich zvláštní efekty, jako například léčení v Bráně léčení) veškerých bojových technik taijutsu (boje beze zbraně), krom otevirání bran, jsou o 1 bod chakry levnější po dobu trvání boje (nejméně však vždy za 1 chakru), nebo do vyplývání kapacit chakry.	základ						2	
	4	Hayabusa Otoshi		Drtivý úder s rozběhem, prováděný ze slepého bodu cíle	1x najisto, odhození, -1 život (úder do zad, s rozběhem, beze zbraně)	Úder, jenž musí být proveden s rozběhem (rozumným) a veden na záda. Takto provedený chvat je neblokovatelný a vždy efektivní.	základ						4	Úder je nutno vést do zad a s rozběhem
	4	Hakke Hasangeki		Kombo dvou úderů tříštící ocel	1x ochromení, roztříštění - zbraň (kombo dvou úderů do zbraně, beze zbraně)	Speciální kombo, díky němuž je hustota chakry okolo ruky natolik mocná až láme ocel (roztříštění) a ochromí ruku, která ji drží. Útočná ruka se počítá jako zbraň (a nemůže být tudíž zraněna zbraní).	základ	kůň					4	Nutno zasáhnout dvakrát zbraň
	4	Lariat		Smrtící zakončovací úder	1x najisto, -1 život (zásah beze zbraně)	Mistrovský úder obrovské síly, při kterém útočník zasáhne oběd do hrudníku a doslova ji zlomí v půli.	základ						3	Zásah do hrudi celou délkou ruky.
	4	Idaina katsuryoku	Nezměrná odolnost	Zvyšuje odolnost		Díky intenzivnímu výcviku se tělo ninjy stalo mnohem odolnějším a získal tak trvale +1 život. Toto je pasivní schopnost.								0
	5	Kyumon	Brána léčení	Technika stimulující regeneraci těla shinobiho	Každé zranění je po dobu trvání techniky automaticky vyléčeno za 2 body chakry	Otevření druhé brány upraví tok vnitřní energie a zvýší regenerativní schopnosti uživatele. Kdykoliv je zraněn, všechna zranění se mu vyléčí za chakru (1 život = 2 body chakry). Léčení je automatické, nelze mu nijak zamezit a stav trvá do ukončení boje, nebo do vyplývání kapacit chakry. Druhou bránu nelze otevřít bez předchozího otevření první v tom stejném boji.	základ						2	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána otevření. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu otevření.
	5	Shishi Rendan		Hrozivé kombo čtyř úderů	1x najisto, roztříštění, -2 životy (kombo 4 úderů, beze zbraně)	Zničující technika. Kombo čtyř po sobě jdoucích úderů, která má při úspěšném provedení strašlivé následky. V případě, že uživatel nemá dostatek chakry, může techniku využít za cenu veškeré jeho zbývající chakry (nejméně však za 2 body), aby po jejím provedení okamžitě upadl do agónie následkem fyzického vyčerpání.	základ						8	Kombo úderů, které musejí po sobě zasáhnout protivníka
	5	Suiken Ryuu	Opilcova pěst	Obranná technika sedmi krytů	7 x kryt - zbraň rukou	Speciální stav, který byl přiveden k dokonalosti, dle mistra bojových umění Lee Rocka.	základ	pes						6
	6	Seimon	Brána života	Technika stimulující sílu shinobiho těla	Po dobu boje +1 zranění při zásahu beze zbraně	Otevření třetí brány prudce zvýší proudění krve a oksylučení svalů, díky čemuž nadměrně vzrůstá jejich výkonnost. Nelidský nápor na tělo uživatele se při otevření třetí brány již fyzicky projevuje: tělo uživatele zrudne, svaly se napnou a tepny i žíly nabobtnají. Zvýšená síla umožní dávat při každém platném zásahu při boji beze zbraně +1 zranění (tedy i při použití technik, které normálně nezraňují). Brána je otevřena do konce boje nebo do vyčerpání chakry, přičemž okamžitě po jejím odeznění padá uživatel k zemi a je na 1 minutu postižen efektem Paralýza. Třetí bránu není možno otevřít bez předchozího otevření druhé ve stejném boji.	základ						4	K naučení nutno nejprve umět techniku Brána léčení. Před použitím je potřeba nejdříve použít Bránu léčení.



Boj se zbraněmi	2	Tanki Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : NINJATO, KATAR							0	Nutný "Výcvik se zbraní"	
	3	Shi no Kama	Kosa Smrtky	Doražení nepřítel pomocí zbraně.	Technika doražení	Ninja se posadí, položí před sebe zbraň soustředí minutu tok chakry tak, aby jí byla zcela nabitá. Poté obřadně zbraň zabodne do nepřítel a veškerou chakru uvolní.							5	Není možné používat zbraně bez čepelí a bodců	
	3	Hanbojutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: HANBO								0	
	3	Tan Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : WAKIZASHI								0	Nutnost umět používat: NINJATO
	3	Kamajutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: KAMA								0	
	4	Bojutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: BOJOVÁ HŮL								0	Nutnost umět používat: HANBO
	4	Tan Ken no shutoku		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : KATANA								0	Nutnost umět používat: WAKIZASHI
	4	Kusarigamajutsu		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně: KUSARIGAMA								0	Nutnost umět používat: KAMA
	5	Ken		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : ODACHI								0	
	5	Daiyamondo ha	Diamantová čepel	Technika drtivého úderu zbraní	1x roztříštění (zásah zbraní)	Ninja nabije svoji zbraň chakrou a díky tomu je schopen roztřístit zásahem zbraň protivníkovu, nebo jeho končetinu.								4	
	5	Bojutsu no Shutoku	Mistrovské umění boje s holí	Mistři boje s holí zvládají drtivé útoky proti protivníkům.	Ochromení/1 chakra, nebo 1 zranění/2 chakry (platný zásah holí)	Shinobi dokonale zvládá boje s různými typy holí a jeho zbraň je přirozeným prodloužením jeho těla. Jeho schopnost udělit efekt ochromení platným zásahem se zlepšuje (nyní stojí pouze 1 chakra). Pomocí chakry je navíc schopen uštěďovat s holí drtivé útoky, které překvapí i ty nejsilnější z ninjů (1 zranění/2 chakry, platný zásah holí). Ochromení a zranění nelze kombinovat a zranění nelze kumulovat, je ovšem možné velmistrovství kombinovat s jinými technikami (např. živelným posílením zbraně).							0		
	6	Kodaimoso		Schopnost používat další zbraně		Umožní použití zbraně : NAGAMAKI, NAGINATA a další obrovské čepelové zbraně delší než 110 cm								0	
6	Buki senmonka	Zbraňový expert	Schopnost používat většinu zbraní, schopnost číst boj ozbrojeného soupeře.	1x úhyb za každé 2 úhyby použité soupeřem v boji se zbraněmi	Tato technika umožní ninjovi používat všechny běžné zbraně od první až po pátou úroveň (jako by uměl všechny příslušné kenjutsu techniky umožňující používat nějakou zbraň). Technika se nevztahuje na umění používání obrovských zbraní (Tachi, tzn. 110+ cm) a na další doplňkové techniky v kenjutsu. Jeho mistrovství je na takové úrovni, že dokáže číst boj svého ozbrojeného soupeře a za každé dva úhyby, které soupeř použije proti jeho útokům, má on možnost využít úhyb za 2 body chakry.							2			

## Ninjutsu

Základní ninjutsu	1	Bunshin no Jutsu	Dvojník	Jednoduchá obrana pomocí dvojníků	2 x úhyb	Jednoduchý klon je nejzákladnější jutsu ninjů. Podstatné pro ty, kteří chtějí první bitku přežít.	základ	beran	had	tygr				2		
	1	Zan Mai		Prostá zklidňovací technika	Mimo boj. První jutsu střetu stojí o polovinu méně (zaokrouhleno nahoru).	Ninja se dostává do klidného stavu, kdy je jeho tělo na první okamžik v klidu s chakrou.	základ							0	soustředění probíhá 5 minut	
	1	Kawarimi no Jutsu	Přemístění	Zachránná přemísťovací technika	Přemístění o 15m pryč od boje, ukončení střetu	Ninja se přemístí z nebezpečí a na jeho místě se zjeví dřevěný špalek.	základ	opice	pes					2		
	1	Obnova chakry		Základní meditační technika	Chakra se při meditaci obnovuje jednou rychleji.	Díky intenzivnímu výcviku, se ninja naučil lépe obnovovat chakru. Při meditaci ve vesnici obnoví 1 bod chakry za minutu, mimo vesnici za 2 minuty. Toto je pasivní schopnost.								0		
	2	Splynutí živelů		Ninja je schopen používat dva různé živly	Jen po výběru této techniky je možno vybírat si schopnosti ze dvou různých živlů.										0	
	2	Kanashibari no Jutsu	Chakrové sputání	Ninja krátkodobě spoutá cíl chakovými vlákny	Ochromení (zásah koulí)	Ninja zasáhne cíl svoji vlastní surovou chakrou zformovanou do vláken, a krátkodobě jej tak spoutá.	základ	krysa						2	Hození koule	
	2	Henge no jutsu	Transformační technika	Technika umožňuje ninjovi na sebe na krátkou dobu vzít cizí podobu.	Změna podoby nerozpoznatelná běžnými smysly	Při seslání techniky na sebe ninja vezme cizí podobu (kterou musí být na dotázání schopen přiměřeně detailně popsat). Udržování podoby vyžaduje soustředění (každá technika seslána pod vlivem Henge stojí o 1 bod chakry víc). Technika končí v okamžiku, kdy se jí rozhodne držitel uvolnit, v okamžiku, kdy mu dojde chakra či pět vteřin po tom, co upadne do bezvědomí (například do agónie). Po dobu fungování techniky nosí hráč na rameni příslušnou stuhu a u sebe informační kartičky pro postavy s Vylepšeným vnímáním.	základ	pes	prase	beran			4			
	Pokročilá ninjutsu	3	Shunshin no Jutsu	Technika problesknutí	Technika umožňující okem nepostřehnutelných pohyb	V boji i mimo boj, zmatení (ryže/automaticky) a následně neviditelnost, dokud se ninja pohybuje	Jedna ze základních schopností všech shinobi, která je užitečná při rychlých ústupech. Ninja usměrní svoji chakru, odvede pozornost okolí nějakým spektakulárním efektem (nejčastěji výbuchem kouře, ale variant je nesčetné) a rozběhne se takovou rychlostí, že je běžným okem nepostřehnutelný. Osobám v okolí je způsoben efekt zmatení (mimo boj automaticky, v boji ryže) a ninja je na max. 2 minuty zneviditelný - musí ale neustále bžet konkrétním směrem (žádné obíhání okolo). Efekt končí ve chvíli, kdy se zastaví, zpomalí, tasí zbraň, zaútočí, či provádět cokoliv, co není běh,nebo když uběhne časový limit.	základ							3	
3		Funyu no Jutsu	Technika uzavření	Jednoduché uzavření předmětů do svitku	Mimo boj. Umožní ninjovi uzavírat menší neživé předměty do svitků.	Toto je jednoduché základní pečetičí jutsu, pomocí kterého je jeho uživatel uzavřít menší neživé předměty (zbraně, vybavení a podobně - nic většího než stůl) do svitku. K uzavření je potřeba věc položit na svitek, použít znamení a poté předmět na svitek zapsat (chakra se platí podle velikosti). Pro vyjmutí postací rozevřít svitek, provést pečeti pozpátku a vyškrtnout předmět. Toto zjednodušuje jejich přepravu a zabraňuje jejich případnému ukradení, protože ze svitku je může vyjmout jen ten, kdo je tam uzavřel. Shinobi tak může například do svitku uzavřít deset katan a kdykoliv mu někdo roztříští zbraň, vyjme ze svitku náhradní bez nutnosti vracet se do města. Cokoliv ve svitku uzavřeného musí hráč fyzicky nést, pokud to chce vyvolat.	základ	zajíc	had	pes			0	Chakra se určuje podle velikosti předmětu (drobné předměty =1/střední zbraně =2/velké zbraně =3/předměty velké jako stůl =4, jde o celkový přibližný objem)		
3		Fuinjutsu: Kokoro no bunri	Oddělení mysli	Zapečetí mysl mimo tělo a nenávratně tak usmrtí osobu v agónii	Technika doražení	Ninja na svitek nakreslí jednoduchý znak, do něž bude chtít mysl umírajícího zapečetit. Poté provede pečeti, dotkne se dvěma prsty čela a následně znaku. Mysl je v tom okamžiku oddělena od těla a to během krátké doby nenávratně umírá. Mysl ze svitku obratem samovolně vyprchá, touto technikou ji není možné dlouhodobě udržet.	základ	býk	zajíc	kůň	beran		4	Vlastnění pečetičího svitku.		
4		Harmonie živelů		Ninja je schopen velmi efektivně používat tři různé živly	Schopnost používat tři různé živly najednou. Všechny živelné techniky stojí o polovinu méně zkušeností.	Ninjova schopnost transformovat chakru v živelné energie je tak pokročilá, že je schopen využívat tři živly najednou. Všechny živelné techniky ve hře (ne při tvorbě postavy) hráče stojí o polovinu méně zkušeností, zaokrouhleno nahoru.								0	Nutnost zvládat Splynutí živelů	
4		Fuinjutsu: Soshoryu	Dva draci	Technika sesílaná pomocí zbraní uzavřených ve svitcích	Za 1 život (za 2 při výbušných kunaích), ryže.	Toto je pokročilá technika pracující s uměním zapečetřovat věci pomocí techniky Uzavření. Shinobi si mimo boj připraví dva svitky a do každého uzavře jeden kunai (popř. kunai s výbušným listkem). K seslání techniky shinobi po základní pečeti položí na zem oba svitky, položí na ne ruce a poté prudce vyvolá uložené zbraně a naklonuje je, takže nepřítel zavalí dešť kunaiů (ryže, 1 zranění), nebo výbušných kunaiů (ryže, 2 zranění). Shinobi může do svitků uzavřít více kunaiů a techniku může používat opakovaně, dokud nevyužije všechny uzavřené dvojice.	základ						4	Nutnost znát techniku Funyu no Jutsu, ryže		
4		Kagebunshin no jutsu	Stínové klony	Klony napomáhající v obraně i útoků	Úhyby (1 chakra), a zásahy Najisto (4 chakry) podle vložené chakry	Vylepšená klonovací technika, která umožní uživateli vytvořit větší množství bojeschopnějších klonů. Při seslání shinobi vloží do techniky navíc tolik chakry, kolik chce využít úhybů (1 chakra), nebo zásahů najisto (4 chakry) chce využít. Není možné seslat běžné a stínové klony dohromady a není možné seslat další klony, dokud technika není ukončena (koncem boje, nebo rozhodnutím sesilatele). Zásahy na jisto se vztahují i na techniky.	základ	býk					0	Chakra se určuje podle vyvolaných klonů		
5		Přival chakry		Pokročilá meditační technika	Regeneruje polovinu maxima chakry během 1 minuty	Toto je velmi pokročilá regenerační technika, při které uživatel překoná omezení svého těla a je schopen objevit skryté rezervy. Během první minuty meditace je tak schopen obnovit vždy polovinu maxima své chakry (zaokrouhleno dolů). Technika je namáhavá a nelze používat opakovaně - ne dřív, než za půl hodiny po předchozím použití.								0		
5		Hikoishin no jutsu	Létající vládce hromu	Nedokonalá transportní technika	Mimo boj i v boji, přeprava osob na dlouhé vzdálenosti	Toto je technika odvozená od legendární techniky Létající bůh hromu, kterou vytvořil druhý hokage a proslavil čtvrtý. Tato verze je pouze hrubou kopií, která není prakticky využitelná v boji, ale je užitečná pro rychlou přepravu z místa na místo - její uživatel je kdykoliv po provedení pečeti schopen přepravit sebe a případně až 2 další osoby na místo, které označí svoji specifickou značkou, do níž vloží 1 bod chakry. Za každou přepravovanou osobu včetně sebe zaplatí uživatel 6 bodů chakry - po použití se musí přepravování během přepravit nejkratší cestou na vybrané označené místo. Po dobu cesty jsou zcela mimo hru.	základ	beran	drak	zajíc				0		
6	Rasengan		Mistrovská technika formování chakry	Nejméně 1 život, odhození, paralýza (zásah beze zbraně)	Toto je ultimátní technika v oboru tvarování chakry vytvořená čtvrtým hokagem a proslavená sedmým. Shinobi 20 vteřin v rukou tvaruje rotující chakovou kouli (polovinu, pokud před tím vytvořil stínový klon, který mu s tvarováním pomůže) a tou potom zasáhne protivníka (zásah beze zbraně) za 1 život + 1 život za každé 2 body chakry do techniky navíc vložené. Vždy způsobí odhození a paralýzu.	základ							4	Zásah beze zbraně, chakra se určuje při seslání podle zranění		

Živel země	2	Doton: Doroku Gaeshi		Kamenné brnění	2 x kryt - zbraň rukou, imunita proti vodě	Kamenné jutsu, jenž tělo obklopi brněním z kamene. Umožňuje v omezeném množství krytí cizí zbraně a dává imunitu proti vodě po dobu boje.	základ	prase	had			4	Imunita trvá do konce boje	
	2	Doton : Doryou Dango		Útok kameny	- 1 život	Kamenné jutsu, jenž vyvolá pod tělem nepřítele kamenné hroty. V případě, že sesílatel zná techniku Dotonu 3. úroveň, je třeba k aktivaci techniky pouze základní pečť. V případě, že zná techniku Dotonu na 5. úrovni, nejsou třeba žádné pečťi.	základ	had				1	Hození koule	
	2	Doton: Onikawa	Démonická kůže	Živel země posílí kůži ruky a způsobí drtivý zásah a odhození	1x -1 život, odhození, ruka se chová jako zbraň (zásah beze zbraně)	Kůže ruky útočníka se vlivem chakry země promění v kamennou a strupovitou, což zvýší průraznou sílu útoku a končetina se chová jako zbraň (nelze ji kryt rukou, má rozšířenou zásahovou plochu). Při zásahu způsobuje zranění a odhodí cíl.	základ	had	prase	pes			3	
	3	Doton : Ishi Sutikku	Kamenná hůl	Živelná chakra země posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra země posílí zbraň (Krátká nebo bojová hůl), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	had	opice	beran			5	Umět používat dané zbraně
	3	Doton: Doryuheki	Kamenná zeď	Vytvoří zcela neprostupnou zeď		Po seslání techniky ninja udeří do země a z té vyroste až 5 metrů dlouhá, rovná kamenná zeď, která je zcela neprostupná a na výšku nepřekonatelná. Ninja musí techniku seslat mimo boj a zeď vyznačit pomocí provázku a cedulky (k dostání u ogrů). Chakra udrží tuto zeď pohromadě 20 minut, pak se rozpadne.	základ	prase	kůň	drak			5	Mimo boj
	4	Doton : Doryuudan		Kamenný drak	Odhození, - 1 život (koule), nebo zmatení (automaticky)	Kamenné jutsu, jenž se pomocí bahna a kamenní zformuje do tvaru kamenného draka, který se vrhne na protivníka (-1 život, odhození, koule). I v případě, že se soupeř hlavnímú útoky vyhne (použije úhyb), je možné, že jej oslepi bahno a prach (zmatení, automaticky).	základ	prase	beran	had			4	Hození koule
4	Doton: Iwagakure no Jutsu		Splynutí se zemí	Propadnutí se do země, ukončení střetu.	Zachránná technika, při které ninja splyne se zemí samotnou a zachrání se od jisté smrti. Od chvíle propadnutí je neznatelný, tedy neviditelný všem, včetně těch, kteří mají schopnost vidět jinak skryté postavy a může se pohybovat velmi pomalým krokem. Musí se ale stále koukat do země, nesmí jakkoliv interagovat s okolím, poslouchat cizí rozhovory, nebo sledovat nepřítele. Pohybuje se zkrátka několik metrů pod zemí. Podbýt v podzemí je časově neomezený - ninja se může se rozhodnout kdykoliv vynořit, což mu ale způsobí efekt zmatení.	základ	tygr	prase	had			5		
5	Doton : Dochuu Senkou		Bouře kamení a písku	Odhození, ochromení, -1 život (rýže), v případě kombinace s větrnými technikami vícenásobné použití.	Kamenné jutsu, jenž vyvolá mocnou kamennou bouři, která zničí nepřítele masou létajícího šterku a písku. V případě, že sesílatel před použitím aktivoval techniku Fuuton (zaplatil chakru, složil pečťi), aniž by využil její efekt, může efekt Dochuu Senkou zdarma opakovat tolikrát, jaký byl level aktivované vzdušné techniky.	základ	prase	had	krysa	had		3	Vrzení rýže	
5	Doton: Goremu no Jutsu	Povolání golema	Strážný golem, který se na pokyn sesílatele pokusí sevřít nepřítele ve svých pažích.	Do vypuštění: Imunita na vrhací zbraně a koule. Vypuštěný golem: -1 život, paralýza (koule). Mimo boj i v boji.	Ninja pomocí techniky povolá mocného strážného golema, který se na jeho pokyn vrhne na nepřítele a pokusí se jej sevřít ve svých mocných pažích. Dokud golem stráží shinobiho, který jej povolal, získává sesílatel imunitu na střelné zbraně a všechny techniky sesílané pomocí koulí, ale shinobi se musí na techniku stále soustředit (nesmí meditovat). Na shinobiho pokyn golem zaútočí (-1 život, paralýza, koule) a sesílatel tak ztrácí svou imunitu. Technika končí s koncem boje, koncem koncentrace sesílatele, nebo po tom, co golem zaútočí (ať už úspěšně, nebo neúspěšně).	základ	prase	had	krysa	beran		6		
6	Doton : Sando no Jutsu		Drtivý útok kameny	1x -3 životy, najisto	Kamenné jutsu, jenž vyvolá dva gigantické kamenné bloky, jenž rozdrťí mezi sebou nepřítele.	základ	tygr	prase	opice	had		5	Hození koule	
Živel vzduchu	2	Fuuton: Fuuma Shiruken		Vrhací hvězdice obalená vzdušnou charkou	1 zranění, najisto, vzduchem (shuriken)	Ninja obklopi shuriken chakrou a vrhne jej. Hvězdice je navedena vzdušnými proudy, je nemožné se jí vyhnout. Platí na shurikeny všech velikostí.	základ	drak					2	Pouze se shurikenem
	2	Fuuton : Doku Kiri		Přímý úder vzdušnou charkou	Odhození, 1 zranění (přímý zásah, bez zbraně)	Ruku ninjy obklopi vzdušná chakra, která dá jeho úderu nelidskou sílu, která dokáže nepřítele odhodit	základ	opice	drak				3	Přímý úder
	3	Fuuton : Juuho Shou		Vzdušná střela	Odhození + Ochromení (vržení koule)	Vzdušná chakra zformovaná do koule, která má ničivé účinky, pokud je schopna zasáhnout.	základ	krysa	drak				4	Hození koule
	3	Fuuton : Komu no Jutsu		Obranná technika	3x úhyb	Vzdušná chakra obklopi tělo ninjy a umožní mu pohybovat se po bojišti s lehkostí.	základ	pes	prase	drak			3	Obranná technika
	3	Fuuton: Kaze no Tsume	Větrný dráp	Živelná chakra větru posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra větru posílí zbraň (vrhací zbraně, kunai, katar, ninjato), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	drak	beran	býk			5	Umět používat dané zbraně
	4	Fuuton: Kaze no Ryu	Větrný drak	Prudký úder zdušným proudem	Zraní 1 cíl za 1 život (najisto, koule), nebo odhodí více cílů (rýže, najisto)	Pomocí chakry ninja spoutá větrné proudy a promění je v dravé vzdušné draky, kteří zaútočí na jeden cíl, který zraní, nebo na více cílů, které odhodí. Útoky není možno se vyhnout.	základ	drak	tygr	drak			3	Koule nebo rýže
	4	Fuuton: Kaze no kusari	Větrná pouta	Větrný vír obklopi cíl a pohazuje si s ním	3x odhození na jeden cíl (koule)	Ninja mezi dlaněmi prudce roztáhne větrnou chakru a vypustí ji na nepřítele. Střela se rozvine ve větrný vír, který protivníka chytí ve svém středu a pohazuje si s ním po bitevním poli. Po zásahu ihned efekt odhození. Kdykoliv v průběhu střetu má pak sesílatel nárok použít ještě 2x odhození (na stejný cíl, automaticky), nejdříve však zahlasitelně vždy při dopadu cíle. U těchto může sesílatel techniky libovolně určovat směr. Technika končí s koncem střetu či ve chvíli, kdy sesílatelí dojde chakra.	základ	prase	pes	krysa			5	
	5	Fuuton : Renkuudan		Vzdušný vlk zaútočí na soupeře	2 zranění (vržení koule), roztříštění končetiny dle volby útočníka	Vzdušná chakra se zformuje do tvaru vlka a brutálně rozseká nepřítele na kusy.	základ	býk	had	drak			4	Vrzení koule
5	Fuuton: Shinkuujin	Vakuová čepel	Ninja obalí čepel vzdušnou chakrou a zvýší tak její ostrost a dosah.	Najisto do konce zboje (kunai, katar, ninjato)	Ninja dýchne na čepel vzdušnou chakru zformovanou v ústech, který zbraň obalí a čepeli dodá nečekanou ostrost a délku, díky čemuž je takřka nemožné se jejímu zásahu vyhnout (najisto). Technika trvá do ukončení střetu.	základ	pes	drak	kohout	krysa		8	Schopnost používat dané zbraně	
6	Fuuton : Zankuuha		Ničivá vzdušná vlna	2 zranění, odhození (vržení rýže)	Vzdušná vlna, která smete nepřátele větry, ostrými jako čepele.	základ	prase	had	býk	pes		6	Rýže	
Živel ohně	2	Katon: Gokakyu no Jutsu		Mocná ohnivá koule	- 2 životy (oheň), vržení koule	Ninja zformuje ohnivou chakru ve svých ústech a vyplivne ji v podobě obří ohnivě koule.	základ	tygr					2	Vržená koule
	2	Katon: Endan		Ohnivý úder	- 2 životy (oheň), přímý úder	Ohnivá chakra se pomocí pečťe zformuje v ruce a doplní přímý úder ohněm	základ	tygr					2	Přímý úder
	3	Katon: Karyuu-endan		Matoucí útok ohněm a kouřem	Zmatení + -1 život	Ninja vyplivne z úst oheň, jehož kouř navíc oslepi nepřítele (zmatení).	základ	drak	tygr				3	Vržení koule
	3	Katon: Ka-Ki	Ohnivá paže	Živelná chakra ohně posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra ohně posílí zbraň (ruka, kunai (ne vrhací), katar, ninjato), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	tygr	drak	had			5	Umět používat dané zbraně
	4	Katon: Gouryuuka		Smrtící ohnivá vlna	2 zranění ohněm (rýže)	Ninja vyplivne proti nepříteli vlnu ohně, která jej spálí na uhel.	základ	opice	pes	krysa			5	Rýže
	4	Katon: Jigoku no Kami	Pekelný bůh	Děsivý útok ohněm a kouřem	Strach, -1 život, najisto	Ninja vyplivne z úst pekelný oheň a sírný kouř, kterým se žádná z obětí nemůže vyhnout. Všechny zasažené zraní ohněm za 1 a způsobí efekt strachu.	základ	tygr	kůň	opice			6	Rýže
	5	Katon: Renkei no Jutsu	Společný oheň	Náročná týmové jutsu vyvolávající velkou ohnivou vlnu	Týmové jutsu (3 ninjové), -4 životy, odhození (rýže)	Týmové jutsu, pro které jsou třeba tři ninjové ve formaci, v níž se dva pomocníci dotýkají rukou ramene vedoucího formace (který jutsu sesílá). Když vedoucí formace provede pečťi, všichni tři vyplivnou z úst velkou vlnu ohně, která smete jejich nepřátele (rýže). Sesílatel platí vždy 4 chakry, pomocníci platí každý 4. Pokud pomocník ovládá ohnivá jutsu, platí 3 body chakry, pokud také umí seslat "Společný oheň", platí 2 body chakry.	základ	opice	krysa	tygr			4	Rýže
	5	Katon: Hosenka no jutsu	Fénixův květ	Technika, při níž shinobi z úst vyplivne déšť ohnivých střel.	3x -2 životy (koule)	Ninja zformuje chakru ve svých ústech a vyplivne tři ohnivě střely, které v rychlém sledu zasypou protivníky a zraní je (2 životy každá). Je možné koule mířit na různé cíle, nebo na stejný cíl, ale je třeba aby byly hozeny hned po sobě.	základ	tygr	kohout	drak	krysa		5	
6	Katon : Bakufu Ranbu		Mocné ohnivě brnění	Zraňuje útočníka při platném zásahu za 1 ohněm, +1 ohněm při zásahu rukou, imunita proti ohni	Ninju ubklopi ohnivá chakra, která spaluje všechny, kteří se na něj odváží zaútočit.	základ	opice	tygr	krysa	beran		6	Kontaktní obranná technika (nefunguje proti vrhacím)	



Živel blesku	2	Raiton : Limelight		Matoucí záblesk	Zmatení, rýže	Ninja využije bleskové chakry a vyvolá oslepující světlo, které na 10 vteřin oslepi každého, koho zasáhne rýže.	základ	opice	krysa				3	Rýže
	2	Raiton : Rayikuu		Zásah doprovázený ochromujícím bleskovým výbojem	- 1 život, ochromení, přímý úder	Ninja zasáhne nepřítel pěstit, která je obklopena bleskovou chakrou. Zásah způsobí dočasné ochromení jedné končetiny.	základ	krysa					2	Přímý úder
	3	Raiton: Kamimari no Manto	Bleskový plášť	Živelná chakra blesku posílá zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra blesku posílá zbraň (vrhací zbraně, wakizashi, katana), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	beran	kůň	zajíc			0	Umět používat dané zbraně
	3	Raiton : Raigeki no Yoiri		Brnění tvořené živlem blesku	Obranná technika, vrácení úderu, odhození útočnicka i obránce	Ninja obklopí své tělo brněním, tvořeného z bleskové chakry. Pokud je ninja platně zasažen zbraní či rukou za 1 život, vrátí úder stejnou silou útočnickovi (najisto) a odhodí útočnicka i obránce (odhození) od sebe.	základ	drak	krysa				3	Obranná technika
	3	Raiton : Kamimari no Tebukuro	Rukavice hromů	Výboje obklopující ruku odrážející a ničící zbraně	1x kryt (rukou sečnou zbraň), případně navíc 1x roztržštění zbraně	Ruku ninji obklopí silné bleskové výboje, které odrážejí všechny kovové zbraně, takže je možno se s ní kryt. Pokud ve chvíli úspěšného krytu ninja vloží do jutsu další 4 chakry, zbraň je prudkým výbojem zničena.	základ	drak	opice				2	
	4	Raiton : Rajingu Sandaa		Zásah bleskem	Odhození, paralýza, vržení koule	Speciální bleskové jutsu ve formě hromu, který, pokud zasáhne, odhodí zasaženého a ke všemu jej paralyzuje.	základ	drak	býk	krysa			3	
	4	Raiton: Guraunddospurita	Úder hromu	Mocný úder hromu oťese zemí a odhodí nepřítele.	Odhození, ochromení dolních končetin (rýže)	Ninja povolá mohutný blesk, který s hromovým zahřmím udeří do země a vyvolá mocné oťese. Ty odhodí nepřítele a následné výboje je ochromí.	základ	pes	prase	býk	krysa		6	
	5	Raiton : Kuroi Kaminari		Úder posílený bleskovou chakrou	Ubere 1 život, odhození, paralýza, přímý úder (beze zbraně)	Přímý úder, který dokáže nepřítele odhodit a zranit pomocí surové, bleskové chakry.	základ	kohout	pes	krysa			4	
	5	Raiton: Gian	Bleskové kopí	Nesmírně rychlý a naváděný výboj blesku.	-1 život, najisto, pohled	Po složení pečeti z rukou ninji vystřelí bleskové kopí, prudký a rychlý výboj energie, který je naváděný na cíl. Tak rychlé a přesné střele se nedá vyhnout.	základ	drak	pes	beran	krysa		8	
6	Raiton : Chidori		Legendární bleskový úder	Ubere 2 životy, najisto, přímý úder (beze zbraně)	Blesková chakra zformovaná v otevřené dlaní, kterou není možné zastavit, nebo před ní uniknout.	základ	krysa	pes	drak	opice		5	Kontaktní úder	
Živel vody	2	Suiton : Suihachi		Vodní štít	1x kryt (rukou sečnou zbraň)	Ruku obklopí vodní chakra, která ninjovi umožní vykřýt sečnou zbraň	základ	kohout					2	Obranná technika kontaktní proti zbraní
	2	Suiton: Teppoudama		Prudký úder vodní masou	Zmatení, ochromení (koule)	Ninja vytvoří pomocí vodní chakry okolo své ruky vodní chakru, která se zformuje do koule, kterou vystřelí na protivníka. Náraz protivníka omráčí a ochromí končetinu dle volby útočnicka	základ	tygr	kohout				4	Vržení koule
	3	Suiton : Haidorasukëru	Šupinatá hydra	Živelná chakra vody posílí zbraň	Po dobu boje +1 zranění při zásahu zbraní, živlem	Živelná chakra vody posílí zbraň (wakizashi, katana, odachi, dlouhé zbraně), která bude po dobu boje dávat při platném zásahu +1 zranění.	základ	kohout	had	krysa			5	Umět používat dané zbraně
	3	Suiton : Gousuiwan no Jutsu		Úder rukou posílený proudem vody	Odhození, - 1 život	Vodní chakra obklopí ruku ninji a umožní mu způsobit rukou speciální úder, který protivníka odhodí a zraní	základ	opice	kohout				3	Kontaktní úder
	4	Suiton : Suryuudan		Prudký vodní proud drtící nepřítel	Odhození, zmrazení, zmatení	Ninja povolá vodní chakru, jenž se zformuje do tvaru dračí střely, která pod sebou rozdrtí a poškodí nepřítele.	základ	tygr	drak	kohout			4	Vržení koule
	4	Suiton : Umi no Kabe	Mořská stěna	Stěna z mořské vody brání v průchodu		Ninja před sebou vytvoří pět metrů dlouhou stěnu dvoce vířící vody, která efektivně brání po jednu minutu v průchodu, či jakémukoliv útoku vržené, či střelené zbraně, nebo techniky (útočit skrz zbraněmi či rukama je možné). Po použití techniky musí ninja zastavit hru a jasně ukázat hranice stěny (rovná čára max. 5 metrů dlouhá ve vzdálenosti max. 2 metry od něj).	základ	kohout	beran	krysa	prase		6	
	5	Suiton: Ikite iru mizu	Živá voda	Týmové jutsu chrání tým před útoky	Týmové jutsu (3-6 ninjů). Imunita na zásahy vrhacími zbraněmi a ninjutsu (koule).	Týmové vodní jutsu při kterém nejméně tři ninjové vytvoří formaci zády k sobě, která je chráněná oživlou vodou. Ninjové ve formaci získávají imunitu na zásahy vrhacími zbraněmi a ninjutsu (koule). Ninjů ve formaci může být až šest, ale k udržení techniky jsou třeba tři - ta tedy trvá dokud alespoň drží formaci (nevzdá se od sebe více jak dva metry, neotočí se k sobě čelem), alespoň třem nedošla chakra nebo neupadli do agónie. Ninjové, kteří se z formace odpojili, okamžitě ztrácejí ochranu a už se do ní nemohou zpátky vrátit. Sesílatel platí vždy 4 body chakry, cena pomocníků se odvozuje od jejich znalostí. Běžně platí 4 body, umí-li ovládat vodní jutsu, pak 3 body a ovládají-li také "Ikite iru mizu", pak platí pouze 2 body chakry.	základ	prase	pes	kohout			4	Týmové jutsu
5	Suiton: Suiro no Jutsu	Vodní vězení	Ninja uvězní svoji oběť v kouli vody a pomalu ji utopí.	Paralýza (zásah beze zbraně), 1 zranění za každých 10 vteřin trvání techniky (automaticky, najisto).	Po zásahu cíle jej ninja obalí v kouli vody (paralýza), jejíž trvání může dále udržovat, pokud se jej od zásahu dotýká oběma rukama (každých 5 vteřin se pak efekt obnoví). Za každých 10 vteřin nepřetržitě trvání techniky (2 cykly paralýzy) je cíl zraněn tlakem vody a nedostatkem kyslíku za 1 (automaticky, najisto). Po prvních deseti vteřinách je třeba za každých dalších započatých deset vteřin zaplatit 1 chakru na udržení techniky. Při udržování techniky není možné sesílat techniky, či bojovat rukama (jakmile se přestane ninja oběma rukama dotýkat cíle, efekt je ukončen) a je možné ji tak ukončit roztříštěním či ochromením rukou sesílatele, jeho odhozením či paralýzou. Její trvání končí také agónií a vyčerpáním chakry sesílatele.	základ	beran	kůň	zajíc			4		
6	Suiton: Suidagan		Velká vodní vlna se smrtící silou	Odhození, - 2 životy, najisto (hození rýží)	Ninja pomocí vodní chakry vyvolá mocnou vodní vlnu, která smete jeho protivníky.	základ	drak	opice	tygr	kohout		8	Rýže	
Léčitelská ninjutsu	2	Shosen no Jutsu	Technika mystické dlaně	Základní léčitelská technika	+ 1 život, + 2 chakry	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit.	základ	býk	tygr				2	Nutný fyzický dotyk
	2	Chakura no Mesu	Chrakrový skalpel	Nástroj léčitelů využitelný v boji	2x ochromení (zásah beze zbraně)	Základní nástroj léčitelů, použitelný i jako zbraň. Ninja obalí část dlaně chakrou, kterou vytvaruje do podoby ostré čepele, která mu umožňuje dávat precizní a zásahy, které narušují nervovou soustavu protivníků. Ochromení při zásahu do končetiny hřbetem ruky.	základ	kohout	zajíc				3	Zásah beze zbraně
	2	Anraku shi	Pokojná smrt	Bezbolestně usmrtí postavu v agónii	Technika doražení	Lékařský ninja po složení pečeti vpraví do těla osoby v agónii dotykem smrtící chakry, která postupně ukončí životní funkce pacienta (doražení). Tento způsob usmrcení je zdoluhavý (trvá deset minut), ale zkušenější léčitelé jsou schopni urychlit a provádět efektivněji (za každou další lékařskou techniku, kterou ninja umí, se trvání procesu snižuje o 2 minuty a cena o 2 chakry).	základ	kůň	drak	pes	kohout		10	
	3	Biggu Shosen no Jutsu	Mocná technika mystické dlaně	Pokročilá léčitelská technika	+ 1 život, + 4 chakry, ukončí efekt ochromení jedné končetiny	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy a zbavit jej ochromení. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit.	základ	býk	krysa	tygr			4	Nutný fyzický dotyk
	3	Saibo saisei	Buněčná regenerace	Technika automaticky léčící zranění	Mimo boj, vyléčí 1 život při zranění	Toto je jednoduchá technika založená na mnohem komplexnějších postupech, které vytvořili pátá Hokage Tsunade a renegát Kabuto. Léčitel uloží do těla pacienta chakru, která se v okamžiku zranění aktivuje a spustí buněčnou regeneraci a vyléčí tak pacientovi 1 život. Do jednoho pacienta není možno vložit více než jednu jakoukoliv techniku způsobující buněčnou regeneraci.	základ	kohout	krysa	tygr	drak		6	Nutný fyzický dotyk
	4	Baningu Shosen no Jutsu	Planoucí mystická dlaně	Mistrovská léčitelská technika	Přidá + 2 životy, + 6 chakry, ukončí efekt ochromení jedné končetiny	Ninja využije svého soustředění a pomocí chakry vytvoří speciální, složitou techniku, díky které dokáže uzavřít nejhorší zranění svého kolegy a zbavit jej ochromení. Léčení trvá alespoň 5 vteřin, během kterých je třeba se na techniku plně soustředit. Mistrovství léčitele je tak velké, že pro sesláni není třeba se cíle dotýkat, techniku je možno seslat až na vzdálenost 5 metrů.	základ	tygr	kohout	drak	tygr		6	Fyzický dotyk, nebo vzdálenost do 5 metrů
	4	Seikakuna chakuramesu	Precizní chakrový skalpel	Nástroj léčitelů využitelný v boji	2x ochromení a paralýza (zásah beze zbraně)	K dokonalosti dovedená technika chakrového skalpelu, pomocí které je shinobi schopen při zásahu zablokovat celou nervovou soustavu oběti. Efekt paralýzy, při zásahu do končetiny pak navíc ještě ochromení.	základ	kohout	zajíc	drak			4	Zásah beze zbraně
	5	In Saibo saisei	Buněčná Jin regenerace	Technika automaticky léčící zranění	Mimo boj, vyléčí až 2 životy při zranění	Dokonalější kopie techniky renegáta Kabuto, která efektivněji využívá vloženu chakru. Vložená chakra vyléčí oběti dvě různá zranění (2 životy, naráz nebo postupně), než vyprchá.	základ	býk	krysa	tygr	opice		8	Nutný fyzický dotyk
5	Hone rinyuaru	Obnova kostí	Technika napravující roztržštěné kosti	Mimo boj, napraví končetiny postižené roztržštěním	Toto je náročná technika, která aktivuje obnovu kostí v těle pacienta a dokáže tak vyléčit jednu končetinu postiženou efektem Roztržštění.	základ	opice	zajíc	prase	pes		10	Nutný fyzický dotyk	
6	Fukkatsu	Technika oživení	Technika umožňující resuscitaci	Oživení mrtvého do agónie	Technika oživení není žádné zakázané umění, jde pouze o metodu resuscitace dovedenou k dokonalosti v dobách poslední ninjovské války. Léčitelé vpraví padlému shinobimu do těla obrovské množství chakry, skrze které se pokusí nastartovat jeho tělesné funkce, za podpory přímé srdeční masáže. Dokáže přivést k životu doraženou oběť mrtvou ne déle než 5 minut, jejíž tělo nebylo nijak znehodnoceno. Oživený nebude mít žádné životy ani chakru a bude v agónii.	základ	pes	kohout				12	Nutný fyzický dotyk	

## Genjutsu

Základní genjutsu	1	Genjutsu: Yami	Temnota	Jednoduchá iluzorní obranná technika	1x úhyb	Po použití techniky se okolí zdá, jako by byl ninja zahalen ve stínech.	základ	opice				2	
	1	Genjutsu: Shi o mitsumeru	Pohled smrti	Iluze, která soupeře paralyzuje	1x paralýza (pohled)	Ninjovi se zableskne v očích a jeho cíl má pocit, jako by pohlédl do tváře smrti.	základ	zajíc				3	
	1	Seishin-tekina barikedo	Duchovní zábrany	Schopnost odoláva genjutsu silou vůle	Za 4 chakry odolání genjutsu (jedno konkrétní použití techniky) a manipulací s myslí.	Ninjova disciplína a pevnost mysli je tak vysoká, že je s vynaložením vlastní chakry schopen odolávat cizím vlivům. Vždy, když je cílem jakékoliv genjutsu techniky, může vynaložit svou vnitřní energii na to, aby jí odolal. S pomocí této techniky také může spolubojovníky osvobodit z efektu paralýzy způsobené genjutsu technikou a z posobením jakékoliv dlouhodobě trvajících genjutsu techniky. V takovém případě je třeba se cíle dotknout. Při seslání techniky se jméno nahrazuje slovy "Uvolnit" nebo "Kai".	základ					4	
Obranná genjutsu	2	Genjutsu: Okina Yami	Velká Temnota	Pokročilá iluzorní obranná technika	2x úhyb	V očích okolí je ninja obklopen šerem plným matoucích stínů.	základ	opice	tygr			3	
	2	Genjutsu: Kage ni kakureru	Ukrytí ve stínech	Jednoduchá zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 15 minut, bez možnosti pohybovat se.	Ninja splýne s okolními stíny a stane se pro běžné oko neviditelný. Jakýkoliv pohyb, či pokus promluvit, nebo seslat jakoukoliv techniku způsobí, že je okamžitě viditelný.	základ	kohout	drak			3	
	3	Genjutsu: Kage no masuta	Vládce stínů	Pokročilá zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 15 minut, možnost pohybovat se.	Ninja splýne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku či manipulovat s jakýmkoliv předměty, je okamžitě viditelný. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes		5	
	3	Genjutsu: Totsuzen no yugure	Náhlý soumrak	Záchranná technika.	Mimo boj. Zneviditelnění v okamžiku agonie.	Jakmile je ninja smrtelně zraněn, jeho okolí zahálí na okamžik tma a on zmizí ve stínech. V nich setrvá až deset minut a pokud překoná agonií, může se neviditelný i pohybovat. V případě, že sesílatel umí techniky zneviditelnění 4. či 5. úrovně, platí, že pokud se nepohybuje, je nezjistitelný.	základ	kohout	drak			4	
	4	Magen: Akuma no yami	Démonická temnota	Mistrovská iluzorní obranná technika	5x úhyb	Ninju v očích okolí obklopuje temnota naplněná bestiálními přízraky.	základ	drak	tygr	zajíc		5	
	4	Magen: Kage no Reisu	Stínový přízrak	Mistrovská zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 30 minut, možnost pohybovat se.	Ninja splýne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku, je okamžitě viditelný. Může manipulovat s předměty, které volně leží (nemá je u sebe nějaká postava). V případě, že sesílatel setrvává nepohnutě na místě, stává se automaticky nezjistitelným. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes	opice	7	
	5	Magen: Kagemusha	Stínový válečník	Velmistrovská zneviditelňovací technika	Mimo boj. Zneviditelnění na 30 minut, možnost pohybovat se. 1x najisto.	Ninja splýne s okolními stíny a v jejich skrytu se plíží, neviditelný pro běžné oko. Může se pohybovat, ale jakmile promluví, nebo se pokusí použít jakoukoliv techniku, je okamžitě viditelný. Může krást předměty postavám (mohou to ale ucítit) a může z neviditelnosti zaútočit (zviditelnění až po platném zásahu), přičemž první útok vedený z neviditelnosti je veden najisto (1x na aktivaci techniky). V případě, že sesílatel setrvává nepohnutě na místě, stává se automaticky nezjistitelným. V případě, že se v době trvání techniky zviditelní, může zdarma vstoupit zpět do neviditelnosti, pokud se dostane mimo zorná pole dalších osob.	základ	kohout	drak	pes	opice	9	
5	Magen: Kyo Tenchi-ten	Zrcadlo země a nebes	Mistrovská obrana proti genjutsu	Mimo boj. Jedno jakékoliv genjutsu se obrátí proti jeho původci.	Ninja uloží do své mysli mentální zrcadlo a s jeho pomocí je schopen obrátit právě jedno jakékoliv na něj zacílené genjutsu proti tomu, kdo jej na něj seslal. Po použití se zrcadlo rozpadne a techniku je nutno seslat znovu.	základ	krysa	opice	drak		6		
6	Magen: Seigo-sei	Nedotknutelnost	Mistrovská obranná technika, činící sesílatele po dobu boje zcela imunního vůči běžným zásahům	Imunita na jakýkoliv běžný zásah zbraní, rukou, pohledem či koulí po dobu boje (1 chakra). Ninja je zasazitelný pouze hromadnými živelnými technikami (rýže).	Ninja se stane pro běžné oko prakticky nepostihnutelný, ač viditelný. Jeho obraz se chvěje, je rozmazaný a nejasný. Kdykoliv si to přeje, je prakticky nezasažitelný jakýmkoliv jiným způsobem, než hromadným živelným jutsu (rýže) - imunita na zásah se všemi efekty za 1 bod chakry. Schopnost vidět neviditelné v tomto případě nepomůže. Sám může ale bojovat. Schopnost trvá do konce střetu nebo do vyčerpání chakry.	základ	kohout	drak	pes	had	4	Nesmí být použito v kombinaci s jakoukoliv jinou obrannou genjutsu technikou.	
Útočná genjutsu	2	Genjutsu: Shinigami no gyoshi	Upřený pohled shinigami	Iluze, která soupeře vyděsí	1x strach, najisto (pohled)	Když ninja upře pohled na soupeře, za jeho zády jako by se zjevil shinigami, bůh smrti, což oběť této techniky vyděsí.	základ	drak				3	
	2	Genjutsu: Yanagi	Vrba	Matoucí iluze vyvolaná pohybem zbraně	1x zmatení, najisto (pohled), nutná zbraň delší než kunai.	Ninja začne lehce mávat svoji zbraní, což vyvolá v soupeři pocit závratě a zmatení.						5	
	3	Genjutsu: Shinkiro	Přelud	Matoucí iluze umožňující drtivý zásah	1x zmatení (pohled), 1x za 1, odhození při následném zásahu do zad	Zasažený ninja začne vnímat svět rozmazaně a zpomalně, což umožní útočnickovi přesunout se do lepší pozice. Pokud se mu podaří zmateného protivníka zasáhnout do zad, jeho neočekávaný útok cíl odhodí.	základ	had	opice			4	
	3	Genjutsu: Raigen Raikochu	Výboj záře blesku	Hromadná matoucí iluze	1x zmatení (rýže)	V očích okolí začne tělo ninjy zářit bílým světlem, aby v okamžiku pohaslo v obrovském záblesku, který pozorovatele oslepi.	základ	had	prase			4	
	4	Magen: Shinigami no toboe	Vytí shinigami	Iluze, která vyděsí velké množství soupeřů	1x strach, najisto (rýže)	Ninja se zasměje, což v uších soupeřů zní jako vytí shinigami, boha smrti. Tento zvuk dokonale vyděsí každého, kdo jej zaslechne.	základ	had	tygr	drak		6	
	4	Magen: Jubaku Satsu	Stromová pouta smrti	Smrtící iluzorní technika	1x zmatení, paralýza (pohled), po úspěšném zásahu techniky 1x najisto	Cíl techniky je ovládnut pocitem, že jej obepínají větve a kořeny stromů, zatímco jeho soupeř se rozplynul ve stínech. Zmateného a paralyzovaného soupeře tak může ninja napadnout z nejlepšího úhlu, bez šance aby minul.	základ	krysa	had	býk		6	
	5	Magen: Akuma no kage no guntai	Démonická stínová armáda	Smrtící iluzorní bojová technika	Zmatení protivníka vždy při platném zásahu rukou či zbraní, nebo při úspěšně využitím úhybu proti jeho útoku.	V očích soupeře ninjy doprovází pekelná armáda démonů. Vždy když ninja použije v průběhu boje schopnost úhybu, nebo zasáhne soupeře běžným útokem rukou, či zbraní, soupeř má pocit, že bojuje s démony a ztrácí orientaci (efekt zmatení). Efekt se při úspěšném zásahu přidává k běžnému zranění.	základ	drak	tygr	beran	býk	7	
5	Magen: Nisshoku	Zatmění	Svět obětí se zahálí do stínů, kde nerozezná skutečný útok od iluzorního.	Pohled, najisto. V případě minutí vrhací zbraní možnost udělit za 1 (pohled)	Svět obětí se zahálí do temnoty plné matoucích stínů, kde nerozezná, kdy je na ni veden skutečný útok. Pokud sesílatel techniky vrhne na oběť vrhací zbraň a mine (reálně, nebo v důsledku hesla Úhyb), smí ji okamžitě udělit zranění za 1 pohledem po složení pečeti berana (oběť se vyhnula stínové zbraní, ale ne skutečně). Je takto možné hodit více vrhacích zbraní a poté použít udělit zranění za všechny, které minuly, ale pouze naráz (např. 1x za 6, ne 6x za 1). Takto udělenému zranění je možné se vyhnout úhybem (není vedeno najisto). Trvá do konce střetu.	základ	tygr	drak	kohout	krysa	6	Schopnost používat vrhací zbraně.	
6	Magen: Kage no okoku	Stínové království	Uvězní oběť v království stínů, kde se stává vládcem nad životem a smrtí.	Pohled, najisto. V případě úspěchu možnost udělovat efekty podle libovůle vždy za 1 chakru.	Tato technika je založena na legendárním genjutsu Tsukuyomi. Sesílatel pohledem očí (najisto) uvězní mysl oběti ve stínovém království. Pokud je technika úspěšně seslána, je sesílatel v očích cíle téměř nepřemožitelným pánem tohoto království a může si s ním dělat co chce. Vždy za 1 chakru mu může libovolně udělit jakýkoliv herní efekt (výběr z běžných hesel), automaticky.	základ	had	beran	opice	drak	6	Pohled	

Taktická genjutsu	2	Jigyaku no Jutsu	Technika návratu času	Technika umožňující vzpomenout se na věci nedávno minulé	Mimo boj, příjemce techniky si vzpomene na vše, co v uplynulých 30 minutách z jakéhokoliv důvodu zapomněl.	Tato manipulativní duševní technika umožňuje ninjům odhalit zasuté vzpomínky. Cíl techniky musí být v naprostém klidu, sedět, nebo ještě lépe ležet a uvolnit se. Technika může být dosti bolestivá.	základ	opice	kohout					4	
	2	Kokoro no shingeki jutsu		Rozproudí chakru v mysli, zlepší vnímání a umožní bleskurychlé reakce	Možnost využít heslo imunita místo příštího platného úhybu.	Chakra v mysli sesílatele se rozproudí a nabudí smysly, tak že shinobi je schopen reagovat na útoky s takřka jasnozřivou rychlostí, pomalu dříve, než k nim dojde. Po aktivaci umožňuje při příštím využití úhybu zahlásit namísto toho imunitu na daný útok.	základ	tygr	krysa					4	
	3	Akiraka ni suru	Odhalení	Technika umožňující při soustředění vidět vše neviditelné	Mimo boj, sesílatel je schopen vidět vše neviditelné po 30 minut, nebo než se zapojí do boje. Po dobu trvání techniky (mimo boj) získává sesílatel také Vylepšené vnímání: Zrak 1.			základ	beran	kůň				4	
	3	Tamashi no keimusho	Uvěznění duše	Uvězní navěky duši soupeře.	Technika doražení	Ninja se dotkne prsty spánků poraženého soupeře a v souboji vůlí trvajícím déle než minutu oddělí duši soupeře od těla a uvězní ji.		základ	tygr	drak	tygr	drak		5	
	4	Kori Shinchu no Jutsu	Technika zmatení mysli	Zmate protivníka tak, že zapomene cíl své cesty	Mimo boj, cíl se musí vrátit do vesnice, jeho schopnost vnímání je dočasně snížena (dotek).	Po tom, co se jej sesílatel dotkne se cíl musí pokusit co nejrychleji vrátit do vesnice. Během návratu s nikým nemluví a pokud je mu v návratu zabráněno, utrpí efekt zmatení. Po dobu 30 minut jsou navíc všechny úrovně jeho Vylepšeného vnímání sniženy o 1. Když účinek, ať tak, či onak, vyprchá, oběť se nepamatuje kdo na ni efekt seslal		základ	beran	krysa				6	
	4	Okami no kankaku	Vlčí smysly	Senzorické jutsu zvyšující připravenost shinobiho	Mimo boj, 1x úhyb v příštím střetu. Vylepšené vnímání: Ostatní smysly 1 (pasivně).	Senzorické jutsu, aktivované mimo boj, které umožní uživateli vycítit odkud přijde první útok. Aktivace přidá sesílateli jeden úhyb k použití v příštím souboji. Shinobi, který ovládá toto jutsu také trvale získává Vylepšené vnímání: Ostatní smysly 1.		základ	býk	krysa				4	
	5	Kokoro purobu	Myšlenková sonda	Umožní nahlédnout oběti do mysli	Mimo boj, cíl musí odpovědět popravdě na jednu otázku (pohled/dotek)	Sesíláno mimo boj pohledem, nebo dotekem. Cíl odpoví po pravdě a na jednu otázku (mimo hru, nejde vymýšlet šalamounské odpovědi - je mu čtena mysl). Sonda je nezjistitelná, pokud cíl nevládne technikou Duchovní zábrany - v takovém případě si je běžné sondy vědom a může se bránit. Sesílatel se může předem rozhodnout seslat mocnější sondu za 10 chakry, která je nezjistitelná a lze se jí bránit pouze pasivními schopnostmi (Zrcadlo země a nebes). V takovém případě si cíl neuvědomí sondu, ale obecně použití genjutsu techniky.		základ	pes	prase	drak	kůň		6	
	5	Tora no kankaku	Tygrí smysly	Vytříbená senzorická technika umožňující rozšířené vnímání.	Pasivní, umožňuje do každého střetu vstoupit s jedním úhybem. Vycítění neviditelných a Vylepšené vnímání: Zrak 1, Ostatní smysly 1.	Toto umění umožňuje soustavně vnímat všechny osoby ve svém okolí a jejich chakru. Shinobi do každého boje vstupuje s jedním úhybem. Zároveň může mimo boj vycítit (zeptat se) v jaké ze tří ninja disciplín má tázaný aktuálně nejvíc bodů. (taijutsu/ninjutsu/genjutsu). Navíc získává schopnost vycítit neviditelné a Vylepšené vnímání: Zrak 1, Ostatní smysly 1.								0	
6	Shihai	Ovládnutí	Umožní vložit do mysli protivníka jasný příkaz	Příjemce techniky obdrží jeden jasný příkaz, který musí splnit (dotek).	Ninja naladí svou mysl a poté se dotkne hlavy protivníka, čímž mu vetkne do mysli příkaz, formulovaný v jednu či dvě jasné věty. Musí jít o jednu činnost, nesebevražedný úkol, který je v moci příjemce splnit. Ten ho pak musí splnit buď okamžitě, nebo v časovém horizontu daném sesílajícím ninjou.		základ	tygr	drak	beran	opice		8		